

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-078965

(43)Date of publication of application : 19.03.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 9/00

A63F 13/12

(21)Application number : 2000-268138

(71)Applicant : KITANO DENSHI SYSTEM KK

(22)Date of filing : 05.09.2000

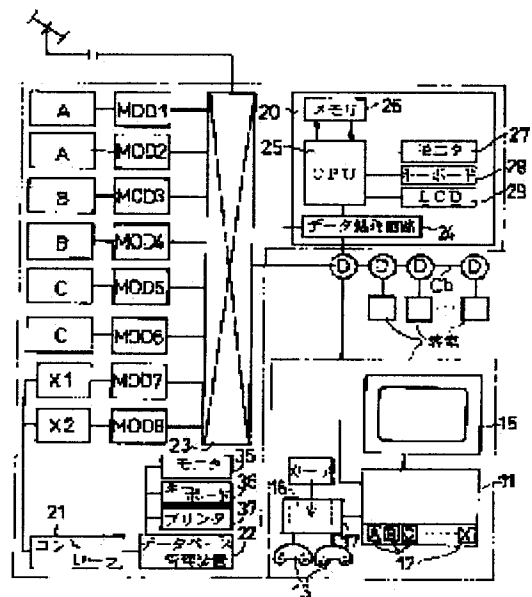
(72)Inventor : TSUNETOMI MASAHIRO

(54) GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system designed so as to provide quickly and efficiently a benefit corresponding to points acquired when a guest is made to play a point acquirement game at an inn, or the like.

SOLUTION: In a game system with which a player can select hardware X furnished with game software for a player to acquire points from among a plurality of hardware A to C and X for game software and operate a control pad 13 for playing a desired game on the screen of a TV set 15, when the player acquires points as a result of a game by the game software, the points are displayed on the screen of the TV set 15, and the player can select a prize within the points by the pad 13 while watching the screen. A database management device 22 issues a voucher of a prize selected.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-78965
(P2002-78965A)

(43) 公開日 平成14年3月19日 (2002.3.19)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	H 2 C 0 0 1
9/00	5 1 2	9/00	M
13/12		13/12	5 1 2 C
			C

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願2000-268138 (P2000-268138)

(22) 出願日 平成12年9月5日 (2000.9.5)

(71) 出願人 596009216

北野電子システム株式会社
岐阜市宇佐南1丁目18番地の10

(72) 発明者 常富 正廣

岐阜市宇佐南1丁目18番地の10 北野電子
システム 株式会社内

(74) 代理人 100099047

弁理士 柴田 淳一

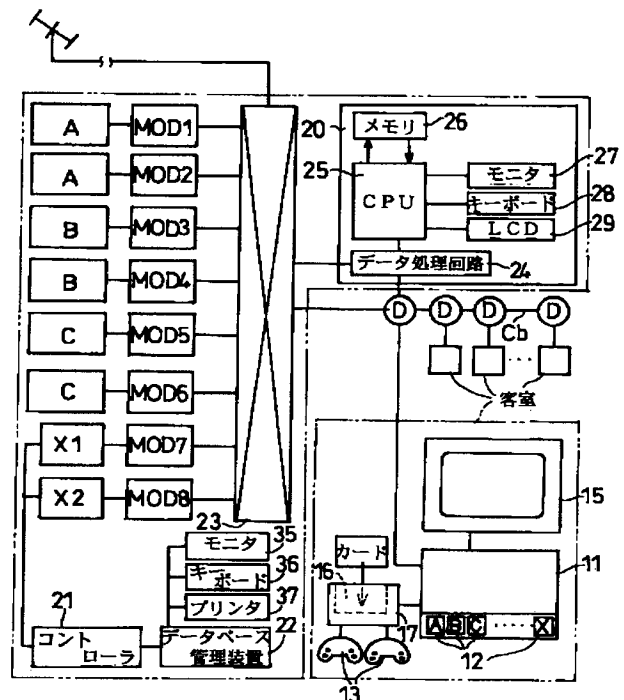
Fターム(参考) 2C001 BD03 CB01 CB02 CB03 CC02
CC03

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム

(57) 【要約】

【課題】 旅館等で営業目的としてポイント獲得ゲームを客に遊技させた場合に獲得したポイントに応じた利益を迅速かつ効率的に提供できるようにしたゲームシステムを提供する。

【解決手段】 ゲームソフト用の複数のハードウェアA～C、Xから、遊技者がポイント獲得を目的としたゲームソフトを備えたハードウェアXを選択してコントロールパッド13を操作してテレビ15の画面上で所望のゲーム遊技ができるゲームシステムにおいて、同ゲームソフトにて遊技者が遊技した結果としてポイントを獲得するとその獲得ポイントがテレビ15の画面上に表示され、遊技者は画面を見ながらパッド13によってそのポイント内で景品を選択できる。データベース管理装置22からは選択した景品の帳票が発行される。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲームソフト用の複数のハードウェアを備え、遊技者がいずれかのハードウェア内のゲームソフトを選択しゲーム操作作用端末に付属した操作部材を操作して遊技用モニター上で所望のゲーム遊技ができるゲームシステムであって、少なくとも 1 つのハードウェアにポイント獲得を目的としたゲームソフトを備えたゲームシステムにおいて、

ポイント獲得を目的としたゲームソフトをセットしたハードウェアを遊技者が選択し同ゲームソフトにて遊技者が遊技した結果としてポイントを獲得すると、その獲得ポイントを前記遊技用モニターに表示させるとともに、同遊技用モニターを介して複数の利益のうちから獲得ポイントに応じた利益を選択して前記ゲーム操作作用端末から入力するように遊技者に促し、

前記ハードウェアには入力データ及び獲得ポイントデータを管理する管理手段を接続するとともに、同管理手段には獲得ポイントと遊技者が選択した利益の種類とを出力する出力手段を併設したことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 前記ゲーム操作作用端末及び遊技用モニターは複数の部屋毎に用意され、後付けされたハードウェアを所定の部屋にて選択したことを認識するために同各ゲーム操作作用端末には同ハードウェア専用の第 1 の識別手段が併設されていることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】 前記ゲーム操作作用端末には前記使用者を識別するための第 2 の識別手段が併設されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は家庭用ゲーム機を業務として遊技させるためのシステムにかかり、詳しくは旅館客室等個々の部屋に配置されたゲーム操作作用端末で別室に配設した複数種類のゲームを利用者が自在に選択して遊技することのできるゲームシステムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来より家庭用ゲーム機にて遊技する場合、市販のゲームソフトをハードウェアたるゲーム機本体に装着し、このゲーム機本体をテレビ等のディスプレイに接続し、ゲーム機本体に付属したゲーム操作作用端末たるコントロールパッドにて操作している。しかし、家庭で遊技するだけならばいざしらず。例えば旅館等で宿泊客に家庭用ゲーム機を提供しようとする場合においては、各客室毎にゲーム機本体を用意しなければならず経費がかかるため問題であった。また、各客室毎にゲームソフトを用意してはゲームソフトの経費もずいぶんとかかる。このような問題を解決するため、本件出願人により別室に配設した複数種類のゲームを各客室の利用

者が自在に選択して遊技することのできるゲームシステムが開発されている（特開平 9-192354 号）。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、ゲームソフトの中にはポイント獲得を目的とした、例えばルーレットゲームのようなゲーム内容のものがある。このようなポイント獲得ゲームで獲得したポイントに応じて景品などの所定の利益を遊技者に与えることができれば、利用者は遊技における興趣が更に増すことになり、ゲームを提供する側（旅館等）の営業的にも極めて好ましい。ところが、従来ではゲームとそのような景品の授受とは有機的な関連性が乏しかった。これは、ある部屋のあるお客（遊技者）がどれだけゲームでポイントを獲得したかを、ゲームを提供する側では直ちに知り得ず、遊技者側ではポイントを獲得したにもかかわらずこれを旅館等に直ちに連絡できず、景品の授受が速やかに行われ得ないため実現しにくいものだったからである。本発明は上記課題を解決するためのものである。その目的は、旅館等で営業目的としてポイント獲得ゲームを客に遊技させた場合に獲得したポイントに応じた利益を迅速かつ効率的に提供できるようにしたゲームシステムを提供するものである。

【0004】

【課題を解決するための手段】 上記の目的を達成するために、請求項 1 に記載された発明ではゲームソフト用の複数のハードウェアを備え、遊技者がいずれかのハードウェア内のゲームソフトを選択しゲーム操作作用端末に付属した操作部材を操作して遊技用モニター上で所望のゲーム遊技ができるゲームシステムであって、少なくとも 1 つのハードウェアにポイント獲得を目的としたゲームソフトを備えたゲームシステムにおいて、ポイント獲得を目的としたゲームソフトをセットしたハードウェアを遊技者が選択し同ゲームソフトにて遊技者が遊技した結果としてポイントを獲得すると、その獲得ポイントを前記遊技用モニターに表示させるとともに、同遊技用モニターを介して複数の利益のうちから獲得ポイントに応じた利益を選択して前記ゲーム操作作用端末から入力するように遊技者に促し、前記ハードウェアには入力データ及び獲得ポイントデータを管理する管理手段を接続するとともに、同管理手段には獲得ポイントと遊技者が選択した利益の種類とを出力する出力手段を併設したことをその要旨とする。

【0005】 このような構成では、遊技者が複数のゲームソフトからポイントを獲得するゲーム内容のハードウェアを選択し遊技の結果ポイントを獲得すると、そのポイントがモニターに表示される。遊技者は例えば遊技用モニター上で、あるいは別途用意された印刷された一覧表等に基づいてポイントに応じて選択できる利益を認識する。そして、遊技用モニターの入力を促す画面に応じて所望の利益を選択してゲーム操作作用端末から入力す

る。これら入力データ及びポイントデータは管理手段によって管理される。一方、管理手段は利益が選択された場合にはその利益の種類と残存の獲得ポイントを、また特に利益が選択されなければ残存の獲得ポイントのみを出力手段から出力する。

【0006】また請求項2に記載された発明では請求項1に記載された発明の作用に加え、前記ゲーム操作作用端末及び遊技用モニターは複数の部屋毎に用意され、後付けされたハードウェアを所定の部屋にて選択したことを認識するために同各ゲーム操作作用端末には同ハードウェア専用の第1の識別手段が併設されていることをその要旨とする。これによって、システムに最初から組み込まれていない後付けのハードウェアについて第1の識別手段からの信号に基づいて認識することが可能となる。従って、初めからシステムに組み込まれているハードウェアと同様に、後付けされたハードウェアについてもこの部屋で使用されているかを認識することができる。また請求項3に記載された発明では請求項1又は2に記載された発明の作用に加え、前記ゲーム操作作用端末に前記管理手段側において使用者を識別するための第2の識別手段を併設したことをその要旨とする。これによって、誰が使用しているかを把握することができる。

【0007】

【発明の効果】 請求項1に記載の発明によれば、遊技者が複数のゲームソフトからポイントを獲得するゲーム内容のハードウェアを選択し遊技の結果ポイントを獲得すると、その獲得ポイントに応じた利益を直ちに選択でき、ゲーム提供者側において獲得したポイントと選択した利益を直ちに把握できるため、遊技者に迅速に利益を供給できる。また、請求項2に記載の発明では請求項1の発明の効果に加えて、初めからシステムに組み込まれているハードウェアと同様に、後付けされたハードウェアについてもこの部屋で使用されているかを認識することができるため、新たなゲームに対応することが容易になる。また、請求項3に記載の発明では請求項1又は2の発明の効果に加えて、個人管理ができるため同じ遊技者が時間においてゲームを行った場合に獲得したポイントを積算することが可能となる。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明のゲーム転送システムを具体化した実施の形態について図1～図6に基づいて説明する。集中管理室Cと各客室との間には通信ケーブルC_bが配設されており、分配器Dで各客室のゲーム操作作用端末11に分岐して接続されている。まず客室側の設備について説明する。図1に示すように客室1、2～n内にはそれぞれゲーム操作作用端末11が配置されている。指定手段たるゲーム操作作用端末11は遊技者が所望のゲームを指定したり、また操作データを回線に出力したりするとともに、入力された映像データ信号や音声データ信号を変調する変調器の機能を併せ持つ。また、

端末データ作成回路及び同調回路が内蔵されている。ゲーム操作作用端末11にはゲーム指定用スイッチ12が並設されている。ゲーム指定用キー12は宿泊客が使用可能なゲームのうちから1つのゲームを指定するためのものであり、例えばAキーならばAメーカーのゲームを指定でき、CキーならばCメーカーのゲームを指定できる。ゲーム操作作用端末11にはカードリーダー16が組み込まれたID信号発生装置17が併設されている。ID信号発生装置17は各ゲーム操作作用端末11の固有の信号を出力して後述する後付けのハードウェアXによるゲームを使用する際の他の部屋のゲーム操作作用端末11と峻別させる。カードリーダー16は宿泊客毎に付与されているIDカードを読みとって、そのデータを出力し誰がゲームを行うのかを識別させる。ID信号発生装置17には2つのコントロールパッド13が接続されている。コントロールパッド13はキャラクターの動作や向きを変化させる遊技における操縦機にあたるものである。また、本実施の形態ではコントロールパッド13は景品を選択する選択手段としての機能も備える。ゲーム操作作用端末11、ID信号発生装置17及びコントロールパッド13は直列に接続されている。ゲーム操作作用端末11にはゲーム画像を映し出すためのモニター画面用のテレビ15が接続されている。

【0009】次に集中管理室C側の設備について説明する。図1に示すように集中管理室C内にはゲーム管理装置20、コントローラ21、データベース管理装置22が配設されている。また、複数のメーカー製のゲームソフト用のハードウェアとしてのゲーム機本体A～C、Xが収納されている。ゲーム管理装置20の管理手段及び監視手段たる中央演算装置(CPU)25によって客室のゲーム使用の管理や制御を行うようになっている。CPU25はゲーム機本体A～Cに関する制御用プログラムや管理プログラムが記憶されたメモリ26が接続されている。尚、本実施の形態では後付けで配設されるゲーム機本体Xに関する制御用プログラムはメモリ26内には記憶されていない。また、CPU25にはモニタ27、キーボード28及び液晶ディスプレイ(LCD)29が接続されている。モニタ27には客室のゲームの使用状況(使用の有無、使用しているゲーム機本体、使用時間、料金等)が表示されるようになっている。キーボード28によって各種データが入力され、LCD29によって使用状態にあるゲーム機本体(ここではA～C)が直ちに確認できるようになっている。

【0010】集中管理室C内には複数のメーカー製のゲームソフト用のゲーム機本体A～C、Xが収納されている。ゲーム機本体A～C、Xは駆動信号又は操作信号に応じて映像及び音声データ信号を出力する。また、コントロールパッド13の操作に応じて出力される操作信号を各社の規格に応じて変換する。本実施の形態ではこれらのうちゲーム機本体A～Cがゲームシステム当初にセ

ットから配設された基本ゲームハードウェアであり、ゲーム機本体Xが後付けで配設されたオプションゲームハードウェアである。このゲーム機本体Xには遊技においてポイントを獲得するゲーム内容のゲームソフトがセットされる。尚、ゲームソフトの格納形式は種々であり、例えばROMカセットの形式やCD-ROMの形式等がある。ゲーム機本体A～C、Xにはそれぞれ第1～第8変復調回路MOD1～MOD8が接続されている。第1～第8変復調回路MOD1～MOD8は各ゲーム機本体A～C、Xの映像及び音声データ信号を各々固有の周波数に変調する。第1～第8変復調回路MOD1～MOD8は通信ケーブルC b上のミキサ回路23及びデータ処理回路24に接続されている。ミキサ回路23は各第1～第8変復調回路MOD1～MOD8の成分を混合してデータを直列転送する。前記ゲーム機本体A～C、Xの入出力信号は各々の第1～第8変復調回路MOD1～MOD8及びミキサ回路30を介してやり取りされる。ミキサ回路30はデータ処理回路24を介してCPU25に接続されている。データ処理回路24は映像データ及び音声データを同調するとともに、それら信号を符号化データとして直列転送する。また、ゲーム操作端末11からの通信データを処理する。

【0011】オプションゲームハードウェアであるゲーム機本体Xにはコントローラ21が接続されている。コントローラ21はゲーム機本体X内のソフトウェアの遊技結果としての獲得ポイント、ゲーム機本体Xを使用しているゲーム操作端末11及びゲーム機本体X使用主体を管理する。データベース管理装置22はコントローラ21を介して入力される遊技者の獲得ポイントや遊技者が獲得したポイントに基づいて選択した景品の管理を行う。また、顧客管理と顧客の宿泊履歴の管理を行う。データベース管理装置22にはモニタ35、キーボード36及びプリンタ37が接続されている。モニタ35にはゲーム機本体Xを使用している部屋と使用している遊技者の名前（あるいはIDネーム）が表示され、併せて遊技者の獲得ポイントと選択した景品が表示されるようになっている。キーボード36によって各種データが入力される。プリンタ37は遊技者の獲得ポイント及び選択した景品の帳票を発行するとともに、顧客名簿や顧客の宿泊履歴データを発行する。

【0012】次にこのように構成されたゲームシステムの作用について説明する。まず、例えば客室1に居る宿泊客Aがゲームを行うためゲーム操作端末11、ID信号発生装置17、カードリーダー16及びテレビ15をオン状態とする。そして、テレビ15をゲームモードとし、表示される指示に従ってゲーム開始の準備を行う。宿泊客A用はIDカードをカードリーダー16に読み込みさせるとともに、同端末11のゲーム指定用スイッチ12を操作して使用可能状態にあるゲーム機本体A～C、Xのいずれか（本実施の形態ではゲーム機本体X

1）を選択する。すると、ゲーム操作端末11から集中管理室C側へ通信ケーブルC bを介して通信データが搬送される。この通信データは分配器Dからデータ処理回路24に転送され同調処理される。通信データには所望のゲーム機本体に応じた指定信号（ここではゲーム機本体X1のもの）と、ID信号発生装置17からの第1のパイロット信号（ここでは客室1のもの）及び誰の使用かを示すカードリーダー16からの第2のパイロット信号（ここでは宿泊客A）及びコントロールパッド13の操作信号が含まれる。データ処理回路24は常時各客室のゲーム操作端末11を監視しており、出力されたデータ内容からCPU25に指定信号を出力し、CPU25はデータの指定信号によってゲーム機本体X1を選択する旨のセレクト信号をミキサ回路23を介して出力する。一方、データ処理回路24は第1及び第2のパイロット信号をミキサ回路23方向に出力する。コントローラ21はゲーム機本体X1を介して第1及び第2のパイロット信号を検出し、それら信号に基づいて客室1のゲーム操作端末11からの宿泊客Aの要求であると認識し、ゲーム機本体X1に客室1の指定信号とともにゲームソフトデータを第7変復調回路MOD7に出力させる。ゲームソフトデータはミキサ回路23を介して出力され、分配器Dを介して客室1のゲーム操作端末11に搬送される。

【0013】次に、ゲーム遊技におけるポイント獲得手段と景品の選択手段について説明する。宿泊客Aは課金される有料のゲームの開始前に課金されない図2に示すようなゲーム画面41のサービスゲームの遊技を促される。このサービスゲームで獲得したメダル（ポイント数に対応する）は現状の獲得ポイントとして計上され、過去のゲームで獲得したポイントがあれば加算され、それがゲーム開始時における宿泊客Aの持ちポイントとされる。宿泊客Aは次いで実際に遊技に課金される選択したゲームを行う。宿泊客Aに獲得ポイントがあれば、そのポイントをメダルとして宿泊客Aは遊技することが可能である。一方、初めての遊技であつたり過去に獲得ポイントの蓄積がなければ図示しない別モードでポイントを購入することができる。これはチェックアウト時に精算することとなる。

【0014】図3に示すようなゲーム画面42において下方左枠42a内に現状の獲得ポイント（メダル）が表示され、下方右枠42b内にその回の遊技で獲得したポイント（メダル）が表示される。その回に獲得したポイント（メダル）は次回の遊技にはトータルポイントとして下方左枠42a内において更新される。遊技の終了に伴い図4に示すような景品画面43が表示され、景品の選択を促す。画面右下枠43a内には現状の持ちポイントが表示され、画面左下枠43b内には今回の遊技で獲得したポイント（メダル）が表示される。宿泊客Aがいずれかの景品をコントロールパッド13を操作して選択す

るとその景品に必要な量のポイント（メダルとして記載される）が図示しない別モードにて表示される。この時、データベース管理装置 22 のモニタ 35 にはリアルタイムで宿泊客 A の現状の持ちポイント、今回の遊技で獲得したポイント及びそれらの合計ポイントが表示されている。景品が確定されると、テレビ 15 画面に宿泊客 A の選択した景品が受け付けられた旨のフィードバックと残存獲得ポイントが表示される。データベース管理装置 22 からは選択された景品のコードが印字された帳票が発行される。集中管理室 C ではこの帳票に基づいて宿泊客 A に景品を付与するように手配する。データベース管理装置 22 は合計ポイントから選択された景品に対応するポイントを減算した宿泊客 A の獲得ポイントを保存する。

【0015】このように構成することによって、本実施の形態は次のような効果を奏する。

(1) ゲームで獲得したポイントが現実の利益としての景品となって得られるため、宿泊客にとってゲームをする楽しみが更に増すとともに、旅館側でも宿泊客が喜ぶサービスを提供できることとなり双方に利益のあるゲームシステムを提供することが可能となる。

(2) 過去の遊技で獲得したポイントを宿泊客毎に管理してそれを次回宿泊時の遊技に計上できるため、次回もこの旅館に宿泊しようという気にさせることができ集客性に寄与できる。

(3) ゲーム機本体 X は後付けのため、CPU 25 はゲーム機本体 X を選択した際にはゲーム機本体 X に関する制御プログラムやデータがないためどこの部屋でゲーム機本体 X を選択したかが認識できないところ、別途 ID 信号発生装置 17 を各客室のゲーム操作端末 11 に併設するようにし、コントローラ 21 で認識するようにしたため特にプログラム等を構築し直す必要がなく汎用性の高いシステムとなる。

【0016】以上、本発明の実施の形態について詳述したが、本発明は他の態様で実施することも可能である。例えば、

- ・上記実施の形態では景品として飲食物を提供するようにしていたが、これを他の景品にしたり宿泊料金の精算に使用したりすることも可能である。要は利用者の利益となるものに換算できればよい。

- ・上記実施の形態ではカードリーダー 16 によって顧客の ID カードを読み取るようになっていた。しかし、コントロールパッド 13 のような入力手段でみずから ID 番号やパスワードを打ち込んで個人を認識させるようにしても構わない。また、カードリーダー 16 と ID 信号発生装置 17 とは別体であっても構わない。

- ・上記システムの構成は一例であって、他の構成でシステムを実現するようにしても構わない。例えば、システムは必ずしも通信ケーブル Cb を利用しなくとも構わない。

- ・ゲーム機本体 X は後付けとしたが初めからシステムに組み込んでよい。

- ・コントローラ 21 とデータベース管理装置 22 は一体的に構成されていても構わない。

- ・コントローラ 21 及びデータベース管理装置 22 はゲーム管理装置 20 と一体的に構成されていても構わない。

- ・上記各実施形態ではテレビ 15 をディスプレイとしていたが、テレビ 15 とは別途にモニタを設けてもよい。また、ゲーム操作端末 11 は図上テレビ 15 とは別体であったが一体型としてもよい。また別途設けたモニタと一体としてもよい。

- ・ゲーム操作端末 11 は旅館、ホテル等の客室には限定されない。例えば、ゲーム専用の複数の個室を設置して集中管理室にゲーム機本体を設置するようにしてもよい。また、集中管理室は必ずしも同じ旅館、ホテル等の中になくてもよい。その他、本実施の形態はその趣旨を逸脱しない態様で変更して実施することは自由である。

【0017】また、以上の実施の形態によって把握されるその他の技術的思想について、その効果とともに以下に記載する。

(1) 前記後付けされたゲーム機本体はポイント獲得を目的としたゲームソフト用のものであることを特徴とする請求項 2 に記載のゲームシステム。

(2) 前記管理手段は過去の獲得ポイントデータを記憶し、新たに同一使用者がゲームを行って獲得したポイントを加算するようにしたことを特徴とする請求項 3 に記載のゲームシステム。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態の電氣的構成を説明するブロック図。

【図 2】サービスゲームの画面の一例を示す図。

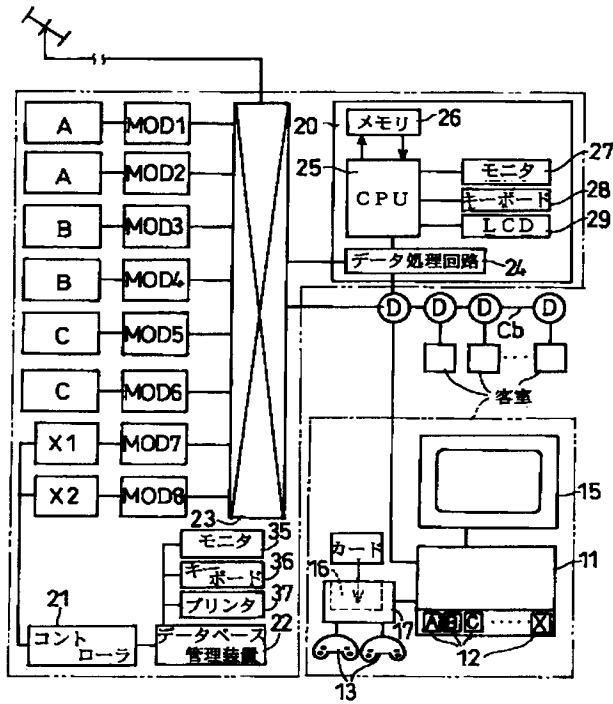
【図 3】ポイント獲得ゲームの画面の一例を示す図。

【図 4】景品選択画面の一例を示す図。

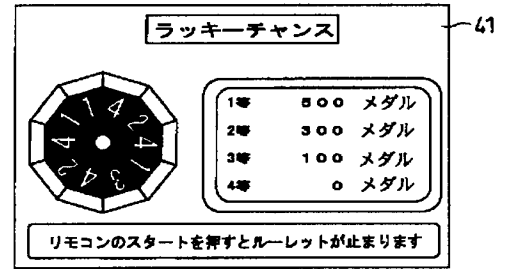
【符号の説明】

11…ゲーム操作端末、13…操作部材としてのコントロールパッド、15…遊技用モニターとしてのテレビ、A～C、X…ハードウェアとしてのゲーム機本体、21…管理手段としてのコントローラ、22…管理手段としてのデータベース管理装置、35…出力手段としてのモニタ、37…出力手段としてのプリンタ。

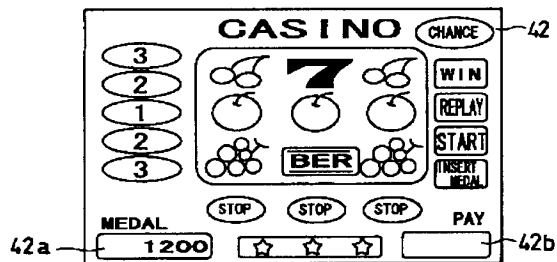
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

